

Stampato da Dusi Roberto

Piste



Lupetti

Publicazione a cura della Pattuglia Nazionale Metodologica



*i quaderni
di Hike*



P
i
s
t
e



Lupetti

*Guardale tutte insieme, ti piacciono?
Prova a colorarle!*



*La pista di Akela
di*



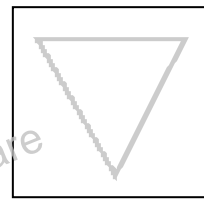
Nome: _____

Cognome: _____

Indirizzo: _____

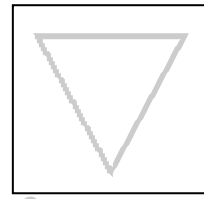
La mia Sestiglia:

i Lupi _____



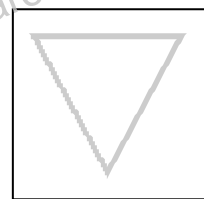
La mia Sestiglia:

i Lupi _____



La mia Sestiglia:

i Lupi _____



Questo Lupetto è

Guardati allo specchio e completa il disegno come se fosse una tua fotografia ...



Per segnare tutte le tue conquiste...

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Ho conquista to la specialità di:

Il giorno: _____

Firma dei V.V. L.L.

Jolly



Questa specialità ti verrà consegnata in caso di una tua particolare abilità che non sia inclusa in questo elenco: per esempio, sei bravo con il computer, ma non c'è la specialità di informatico; i Vecchi Lupi, dopo aver verificato la tua abilità, provvederanno a consegnarti la specialità JOLLY – INFORMATICO.



Baden Powell of Gilwell

Robert Stephenson Smith Baden - Powell nacque a Londra, in Inghilterra, il 22 Febbraio 1857, figlio del reverendo H. G. Baden - Powell. Egli non ebbe un'infanzia molto allegra, infatti perse il papà quando aveva solamente tre anni. Robert visse però un'entusiasmante vita all'aperto con i suoi quattro fratelli, effettuando numerose escursioni e campeggi in molte parti dell'Inghilterra.

Le sue capacità espressive erano notevoli e molto apprezzate dai suoi compagni di scuola. Aveva inoltre un'inclinazione per la musica e il suo dono per il disegno lo mise in grado di illustrare da sé i suoi libri.

A 19 anni si arruolò nell'esercito Britannico presso la cavalleria, in India. Nel 1887 troviamo B.P. in Africa, a prendere parte alle campagne contro gli Zulu e i Matabele. Qui si guadagnò anche il soprannome di "Impeesa", il lupo che non dorme mai, per il suo coraggio e la sua bravura di esploratore e la sua sorprendente abilità nel seguire le tracce.

Dal 13 Ottobre 1889 B.P. riuscì a tenere testa all'assedio della città di Mafeking fino al 18 maggio 1900.

È questa la data di inizio del Movimento Scout e nel 1907 ci fu il primo campo Scout presso l'isola di Brownsea, nella Manica: il primo campo Scout che il mondo ha mai visto.

Dal 1907 il movimento crebbe molto velocemente mentre B.P. continuava a viaggiare diffondendo in tutto il mondo l'idea dello scautismo. Quando in ultimo le forze cominciarono a venirgli meno, B.P. tornò in Africa. Là morì l'8 Gennaio 1941, poco più di un mese prima del suo ottantaquattresimo compleanno

Disegna i tuoi amici

La Sestiglia dei Lupi _____

Sarto



- 1- Cucire i distintivi scout sulla propria uniforme, saper cucire un bottone ed eseguire un piccolo rammendo;
- 2- Eseguire un piccolo lavoro di ricamo (o ad uncinetto o a maglia, ecc...);
- 3- Avere sempre a portata di mano una bustina contenente il materiale da rammendo (ago, filo, qualche bottone, una forbicina, una spilla di sicurezza, ecc...).

Giocatore di squadra



I Vecchi Lupi ti consegneranno questa specialità se:

- 1- Durante i giochi ti comporterai sempre con lealtà e rispetto delle regole;
- 2- Se ti comporterai con rispetto nei confronti dell'avversario sconfitto;
- 3- Se manterrai sempre un linguaggio corretto sia nei confronti dell'arbitro che degli altri giocatori.

Artista



- 1- Conoscere le principali tecniche di utilizzo dei colori a tempera, pennarelli, pastelli, cere, ecc... ed illustrare: una storia, un animale, una natura morta, un paesaggio, una persona;
- 2- Realizzare un piccolo lavoro di scultura ed un collage;
- 3- Tenere in ordine il proprio Q.d.C. ed illustrarlo con disegni.

Scriba



- 1- Tenere in ordine il Q.d.C., scrivendo anche piccole relazioni delle uscite, dei campi, degli avvenimenti più importanti della tua vita scout;
- 2- Scrivere almeno 2 articoli per il giornalino associativo;
- 3- Tenere un quaderno delle vacanze.



BAGHEERA

I personaggi della Giungla

I personaggi della giungla che hai incontrato finora sono:
MOWGLI, il cucciolo d'uomo, trovato nella giungla e allevato da mamma lupa nel branco di Akela;
BAGHEERA, la pantera nera insostituibile compagna di avventure del nostro amico Baloo;
AKELA, il capo del branco dei lupi;
BALOO, l'orso bruno custode della legge;
IKKI, il porcospino;
HATHI, l'elefante selvaggio;
CHIL, il solitario avvoltoio dominatore dei cieli;
KAA, il feroce pitone insostituibile amico dei lupi;
SHERE-KHAN, la perfida tigre zoppa.
Infine il popolo delle *BANDARLOG*, le stupide scimmie che rifiutano la legge sacra della giungla.

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

Fotografo



Per essere un buon fotografo innanzitutto dovrai:

- 1- Possedere una macchina fotografica, conoscerne il funzionamento e l'utilizzo più corretto;
- 2- Saper cambiare un rullino;
- 3- Fotografare:
 - *un'uscita scout
 - *le Vacanze di Branco
 - *la tua famiglia
 - *un animale
 - *un paesaggio
- 4- Tenere con ordine un album di fotografie.



Mani abili

- 1- Saper eseguire alcuni semplici nodi scout:
 - *nodo piano
 - *nodo parlato
 - *nodo bandiera
 - *nodo del tessitore
 - *nodo scorsoio semplice
- 2- Realizzare un oggetto per la sede scout con le proprie mani (tecnica libera);
- 3- Utilizzare con il massimo rispetto gli strumenti di lavoro, non sprecare il materiale e riporlo con cura dopo l'utilizzo;

Atleta

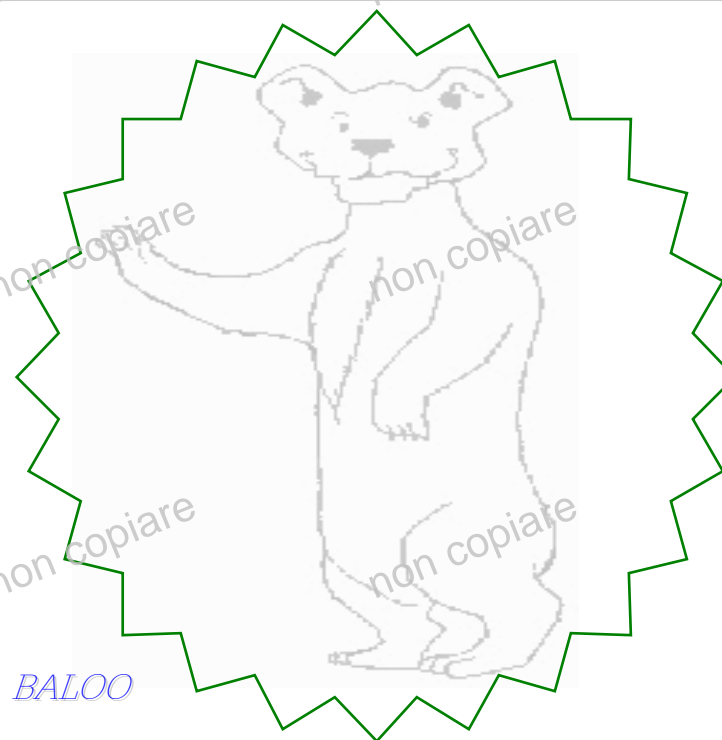


- 1- Se fai uno sport dovrai conoscerne le regole principali e applicarle sempre con correttezza e lealtà; nel caso che tu facessi nuoto, dovrai aver conseguito almeno un brevetto;
- 2- Dovrai conoscere le regole dei principali giochi scout (baseball lupetto, rugby lupetto, palla ai 5 passaggi, roverino);
- 3- Dovrai effettuare un percorso giungla nel minor tempo possibile.

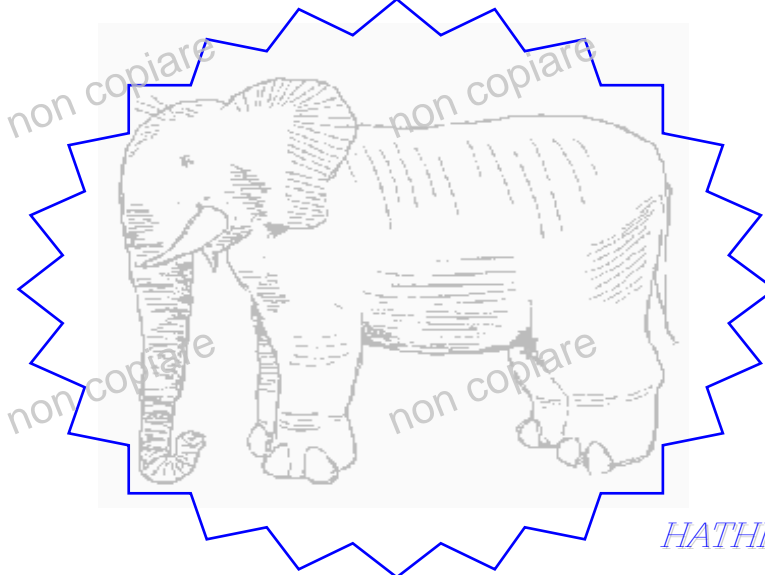
Musico



- 1- Conoscere le note musicali e saperle leggere correttamente;
- 2- Suonare uno strumento ed essere in grado di eseguire una canzoncina scout;
- 3- Conoscere e cantare le canzoni del canzoniere scout.



BALOO

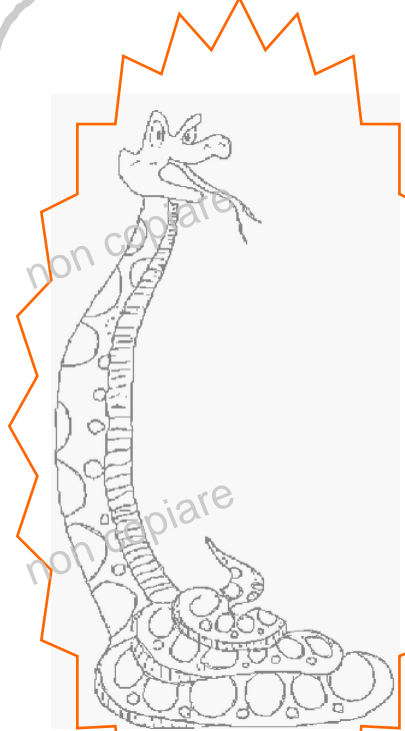


HATHI

non copiare

non copiare

non copiare



KAA



SHERE-KHAN



CHIL

A casa colora i personaggi della giungla.

non copiare

non copiare

non copiare

Amico degli animali



- 1- Se possiedi un animale :
 - * fotografalo, disegnano e descrivi come si comporta
 - * accudiscilo con amore, cura e rispetto (ricordati che il tuo animale non è un giocattolo!);
- 2- Se non possiedi un animale tuo, disegna e descrivi l'animale che preferisci o che ti piacerebbe avere;
- 3- Dovrai conoscere quegli animali che, purtroppo, rischiano di scomparire e i diritti di tutti gli animali;
- 4- Fai una piccola ricerca sul tuo Q.d.C., abbellita con disegni, sul LUPO e sugli animali del LIBRO DELLA GIUNGLA (tigre, sciacallo, orso, pantera, pitone, ecc..)

Naturalista



- 1- Fotografare o disegnare almeno 5 alberi e 5 fiori tipici della zona in cui abiti e saperli riconoscere;
- 2- Conoscere i principali tipi di nuvole;
- 3- Conoscere e saper distinguere alcune rocce e minerali della propria zona e iniziare una collezione di sassi;
- 4- Essere consapevole che la natura va rispettata ed aver partecipato ad almeno un'operazione ecologica (per esempio costruzione dei nidi, pulizia di un monte, piantare alberi ecc.)

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

Aiuto in casa



Diventare un ottimo aiuto in casa è facile, basta:

- 1- Cucire un bottone;
- 2- Saper preparare:
 - *un tè o una camomilla
 - *un budino
 - *un uovo sodo ed uno all'occhio di bue
 - *una bistecca
- 3- Aiutare sempre nei lavori di casa come apparecchiare e sparecchiare la tavola, tenere in ordine la propria stanza ed i propri vestiti, rifarsi il letto;
- 4- Lavare e stirare il fazzoletto scout (con l'aiuto dei genitori);
- 5- Prepararsi sempre da solo il pranzo al sacco per le cacce;
- 6- Cucinare la tua "specialità" da far assaggiare ai Vecchi Lupi ed a tutto il Branco.

Ascolta allora la storia di un piccolo bambino che visse molti anni con i lupi nel fitto della giungla. Là le piogge di primavera sono così forti e il caldo così grande che le felci sono come gli alberi, le liane si aggrappano ai rami e i bamboo sono più alti degli elefanti. Egli fu raccolto da Babbo Lupo e da Mamma Lupa detta Raksha ed accettato dai lupi del branco di Seonee e da nuovi amici: *Baloo*, da cui imparò a parlare alle api selvatiche, ai timidi daini, ai bufali neri ed ai serpenti velenosi. Inoltre imparò ad arrampicarsi e cacciare come *Bagheera* la pantera nera. Come disse *Kaa*, il grande pitone delle rocce: "Egli ha degli amici ovunque, questo seme d'uomo...".

Tu sarai come *Mowgli* e vivrai con il branco di lupi, come lui incontrerai gli animali della giungla, come lui incontrerai *Shere-Khan*, la tigre vile e crudele, la zoppa mangiatrice di uomini e bestie e *Tabaqui*, lo sciacallo che mendica gli avanzi dei veri cacciatori.



LE PROVE DEL LUPETTO

Un cucciolo di lupo impara le sue lezioni di caccia dai genitori. Deve diventare agile ed attivo, deve imparare che cos'è il digiuno, deve provare la sua astuzia con gli uccelli, apprendere ad arrampicarsi, correre, nascondersi e stare in agguato. Se non impara a fare questo morirà di fame.

Lo stesso per te, che vuoi diventare lupetto: devi apprendere tutte le arti e i compiti dei vecchi lupi, devi dare prova di entusiasmo e intraprendenza nei giochi e negli esercizi. Dovrai apprendere tutto quello che potrà servirti per badare a te stesso, perché il tuo successo non dipenderà dai tuoi maestri, ma dalla tua abilità nel cammino della vita.

Nelle pagine seguenti sono indicate le conoscenze e le abilità che bisogna possedere per diventare un buon lupetto, dalla Promessa alla prima e seconda stella.

Fraternità internazionale



Per conquistare quest'importante specialità potrai farti aiutare dai tuoi genitori, dai maestri o professori ed anche naturalmente dai Vecchi Lupi.

Le prove che dovrai superare sono:

- 1- Conoscere il significato di alcune organizzazioni internazionali di cui si sente spesso parlare e descriverle sul Q.d.C. (CEE, ONU, OMS, UNICEF, FAO);
- 2- Conoscere e disegnare le bandiere dei Paesi appartenenti alla Comunità Europea;
- 3- Tenere una corrispondenza con un amico straniero o italiano, scout e non;
- 4- Aver partecipato ad un'azione di solidarietà internazionale (per esempio: un mercatino per raccogliere soldi a favore dei più bisognosi...);
- 5- Aver partecipato ad un campo internazionale (per esempio: Eurojam, Interscout...);
- 6- Conoscere alcune parole straniere ;
- 7- Aver scambiato il fazzolettone (non quello della Promessa!) con un altro scout;
- 8- Aver raccolto almeno tre diversi distintivi scout (italiani o stranieri);
- 9- Comportarsi sempre con gentilezza e lealtà verso il prossimo.

Guida



Le prove per diventare un'ottima guida sono:

- 1- Conoscere i segni della pista e saperli realizzare con vario materiale (sassi, rami ecc...);
- 2- Essere capace di aiutare un forestiero in difficoltà dimostrandoti gentile e dandogli informazioni corrette;
- 3- Conoscere la via e il numero civico di casa propria, della scuola, della sede scout, della Stazione dei Carabinieri e dei parchi pubblici della tua città;
- 4- Conoscere le principali linee di autobus, saper riconoscere i cartelli che indicano le fermate e saper comprare il biglietto più adatto al tragitto che intendi percorrere.

Per fare la Promessa

Tutti i ragazzi hanno la possibilità di apprendere come diventare esploratori entrando dapprima negli scout, proprio come nei tempi antichi gli scudieri imparavano a divenire cavalieri. E così anche i lupetti possono imparare come diventare dapprima scout e poi esploratori quando ne avranno l'età.



Per prima cosa, se vuoi fare la promessa, dovrai conoscere:

La Legge del Branco

- La legge del branco custodita dal buon orso Baloo. Tutto il popolo della giungla la rispetta perché essa è maestra di vita ed uguale per tutti.

1
il Lupetto
ascolta
il Vecchio Lupo

2
il Lupetto
non ascolta
se stesso

Quando pronuncerai la promessa ti impegnerai a rispettare la legge non solo durante le attività con il branco, ma anche e soprattutto nella tua vita di tutti i giorni.

II Motto

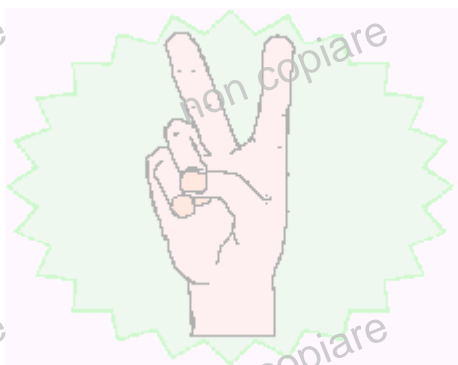
- Il motto di tutti i lupetti del mondo:

del Nostro Meglio

Tutti i lupetti si impegnano a fare del loro meglio: a scuola, a casa, in branco.

II Saluto

Il saluto è il segno segreto con il quale i lupetti salutano i vecchi lupi, gli altri lupetti ed anche gli scout.



Il saluto fatto in questo modo è ricco di significati: due dita, perché due sono gli articoli della legge; due dita, perché il forte protegge il debole; due dita, perché si ricorda la testa di un lupo e le due orecchie.

Primo soccorso



Se vuoi conquistare questa specialità dovrai:

- 1- Conoscere a memoria i numeri di telefono di:
 - *Croce Verde
 - *Vigili Urbani
 - *Carabinieri

e dimostrare di saper riconoscere le situazioni in cui è necessario fare tali telefonate e saperle effettuare con competenza.

- 2- Essere in grado di :
 - *medicare una piccola ferita
 - *fermare il sangue dal naso
 - *intervenire in caso di piccola scottatura.

- 3- Saper riconoscere i pericoli più comuni ed evitarli (per esempio: la strada trafficata è un pericolo; per evitare questo pericolo è importante guardare sempre a destra e sinistra, che non arrivino macchine, prima di attraversare; è importante attraversare sempre sulle strisce pedonali);

- 4- Tenere sempre in ordine la cassetta del Primo Soccorso che hai a casa.

Le Specialità

Caro fratellino, cara sorellina,

Adesso che hai fatto la Promessa, potresti pensare a conquistare qualche specialità. Le prove che dovrai superare sono semplici: bastano un pizzico di impegno ed una buona dose di Meglio!!!

Ricordati che puoi chiedere aiuto ai tuoi genitori ed ai Vecchi Lupi.

Le specialità che puoi conquistare sono:

PRIMO SOCCORSO

FRATERNITA' INTERNAZIONALE

GUIDA

AIUTO IN CASA

AMICO DEGLI ANIMALI

NATURALISTA

GIOCATORE DI SQUADRA

ATLETA

MANI ABILI

ARTISTA

SARTO

SCRIBA

FOTOGRAFO

MUSICO

JOLLY

Non hai che da scegliere: forza allora e.....BUONA CACCIA!!!

Attenzione! Le specialità sono in via di revisione e potrebbero cambiare nel corso dell'anno.

il Grande Urlo

Quando Akela prendeva posto sulla rupe tutti i lupi che erano accucciati in cerchio alzavano il muso in aria e urlavano il loro benvenuto. Questa cerimonia è molto importante perché mostra la forza e la potenza del branco.

Akela chiama all'adunata tutti i lupetti con il grido: "LUPU, LUPU, LUPU".

Tu dovrai correre (un lupetto non cammina mai), cantando: Akela chiama! con la tua sestiglia a formare il cerchio rimanendo poi sulla posizione di attenti.

Quando Akela griderà: "LUPU DEL VOSTRO ..."

Tu dovrai gridare forte: "MEGLIO".

Akela griderà: "ACCUCCIA, PRONTI PER IL GRANDE URLO".

Tu ti dovrai accucciare come un lupo (osserva i disegni): sui talloni con le zampe anteriori a terra tra le punte dei piedi, le ginocchia aperte!



Akela avrà già designato il lupetto anziano, che lancerà il grande urlo iniziando con: *Aaaa Kela! Deel Nooo stroo*

Tutti insieme direte gridando: *meglio!*

Contemporaneamente tutti saltano in piedi tenendo le mani come per il saluto, ma con dita unite a somigliare le due orecchie del lupo.

Il lupetto allora, rivolgendosi agli altri lupetti, griderà: "VOSTRO MEGLIO, VOSTRO MEGLIO, NOSTRO MEGLIO, NOSTRO MEGLIO!".

E tutti allora, lasciando cadere il braccio sinistro lungo il fianco, e al saluto lupetto diranno: "SI, MEGLIO, MEGLIO, MEGLIO, MEGLIO!".

Cos'è il Branco

Il branco si suddivide in varie sestiglie, che sono gruppi di sei ragazzi guidati da un lupetto anziano, il capo sestiglia.

A capo del branco c'è Akela, aiutato da altri vecchi lupi, Baloo, Bagheera, Kaa.

La Promessa dei Lupetti

"Prometto di fare del mio meglio per essere un buon cittadino del mondo, per osservare la Legge del Branco e compiere almeno una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno".

Il fazzolettone



Tutti i lupetti, gli scout e i rover lo portano. Ti ricorda l'impegno assunto nel branco con la promessa.

Il fazzoletto rappresenta anche i colori della tua città e del tuo gruppo.

HO CONQUISTATO LA SECONDA STELLA

IL GIORNO: _____

A: _____

FIRMA DEL LUPETTO

FIRMA DEL CAPOBRANCO

PIOMBRO DELL'ASSOCIAZIONE

ESPRESSIONE ED ABILITÀ MANUALE

- Con l'aiuto della tua fantasia, costruisci un burattino o una marionetta ed inventati una storia da rappresentare con la tua sestiglia e con il burattino da te costruito.

CONOSCENZA DELLA PROPRIA CITTÀ E SCAUTISMO

- Cerca di sapere come funziona la tua città, almeno per brevi cenni (per esempio: il Sindaco e la giunta, i vigili urbani, i carabinieri ...).

- Disegna o fotografa il municipio della tua città.

- Cerca di riassumere nel tuo Q.d.C. i punti più importanti della storia di Baden-Powell e disegna l'episodio che ti ha colpito di più.

- Sai chi era S. Giorgio e perché è importante per gli Scout? Bene scrivilo e disegnalolo sul tuo Q.d.C.

- Dimostra ai Vecchi Lupi di saper riconoscere i distintivi dell'Assiscout e di sapere a quali branche (castorini, lupetti, esploratori, rover, capi) appartengono; disegna i distintivi dei lupetti sul tuo Q.d.C.



per diventare Zampa Tenera

IGIENE PERSONALE

- Al mattino, appena alzato, lavati bene la faccia, il naso, le orecchie. Ricordati di lavarti i denti sempre dopo che hai fatto colazione.

- Cerca di vestirti da solo, senza che i tuoi genitori debbano rincorrerti per tutta la casa con i vestiti in mano; dopo esserti vestito, ricordati anche di pettinarti.

- Quando indossi l'uniforme scout, controlla che sia pulita, in ordine e che non manchi niente.

AIUTO IN CASA

- Ricordati che è importante aiutare i propri genitori nel tenere in ordine la casa; allora collabora nell'apparecchiare e sparecchiare la tavola e tenere in ordine la cucina.

- Quando entri in casa, pulisci sempre le scarpe; tieni in ordine la tua cameretta, rifatti il letto, riponi con cura i tuoi vestiti e l'uniforme scout (così sarai sempre sicuro di trovarla e di non dimenticarti niente!).

- Chiedi alla Mamma e al Papà, di insegnarti a cucire un bottone.

CONOSCENZA DELLA NATURA

- Osserva e descrivi, anche con disegni o fotografie, 5 piante che hai in casa, in giardino o che trovi nel parco.

- Se a casa hai un animale, disegnalolo, fotografalo e descrivilo con le tue parole. Se non ne hai nessuno, fai le stesse cose con un animale a piacere o con uno che ti piacerebbe avere.

- Comportati sempre con rispetto verso la Natura (animali e piante), non gettare cartacce, non incidere gli alberi, non tormentare gli animali ecc....

CONOSCENZA DELLA PROPRIA CITTÀ

- Scrivi sul tuo Q.d.C. il tuo indirizzo e il numero di telefono, disegna la tua casa.

- Disegna la sede Scout e la zona in cui si trova, la tua scuola e scrivine gli indirizzi ed i numeri di telefono.

ESPRESSIONE ED ANIMAZIONE

- Quando in Branco si canta, non rimanere con la bocca aperta senza emettere fiato: canta anche tu! Ricordati che cantare non ha mai fatto male a nessuno!

- Se partecipi ad una scenetta, fallo con il massimo impegno, senza fare lo sciocco!

Fai un disegno sulla Giungla di Mowgli ed un "collage" a tema libero.

SCAUTISMO

- Ricordati cosa significa dire che gli Scout sono "Cittadini del Mondo" e se qualcuno te lo chiede, sii in grado di spiegarlo con parole tue.

Impara il motto dei Lupetti, il Grande Urlo, il Saluto, la promessa; non imparare a memoria come un pappagallo, cerca di capire che cosa stai dicendo e sii in grado di spiegarlo.

AIUTO IN CASA

- Senza scottarti o farti del male, prepara la tua "specialità" culinaria e falla assaggiare ai Vecchi Lupi (ricordati di lavare le pentole che hai usato durante la preparazione e di lasciare in ordine la cucina).

- Renditi disponibile per un turno di pulizia della Tana del tuo Branco e della sede Scout.

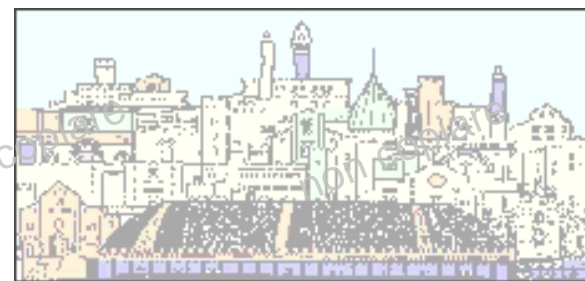
- Con l'aiuto dei tuoi genitori, costruisci qualcosa con le tue mani (ricamo, bricolage, pasta di sale, das) da esporre poi in sede scout.

CONOSCENZA DEL TERRITORIO

- Segna sul tuo Q.d.C. quali sono le località più importanti ed interessanti della tua regione; fai una piccola ricerca sulla tua città ed abbelliscila con fotografie e disegni.

- Con l'aiuto dei tuoi genitori fai una piccola ricerca e cerca di capire quali sono le principali calamità che investono talvolta il nostro paese (per esempio: incendi, terremoti, alluvioni ...).

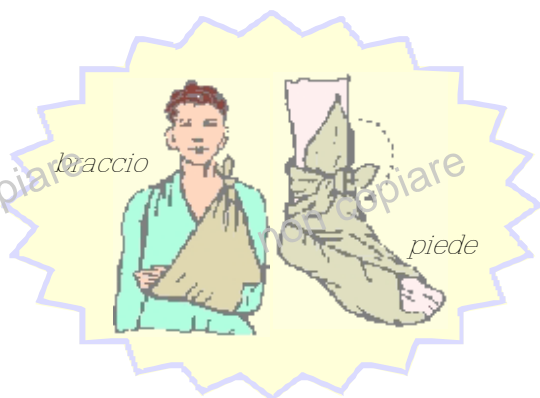
- Partecipa, coinvolgendo anche la tua famiglia, ad una iniziativa ecologica (per esempio: "puliamo il mondo, il riciclo, ecc..).



Per conquistare la Seconda Stella

PRIMO SOCCORSO

- Con l'aiuto dei tuoi genitori, prepara una piccola cassetta di primo soccorso da tenere in casa e abbi cura del materiale contenuto.
- Impara a fare una piccola fasciatura d'emergenza, anche con il fazzolettone scout.
- Impara a memoria il numero di emergenza da chiamare in caso di bisogno e la procedura per effettuare correttamente la telefonata.



TECNICA

- Realizza con le tue mani un porta fazzolettone.
- Rileva un'impronta, cerca di capire a che animale appartiene e mostrala ai Vecchi Lupi.
- Impara ad eseguire un nodo bandiera e come si avvolge una corda nella maniera più corretta.

Disegna la Bandiera dell'ASSISCOUT e il distintivo dei Lupetti.



Ricordati che i Vecchi Lupi sono a tua disposizione per aiutarti in queste prove.

Ricordati di comportarti sempre bene, anche a casa e a scuola e di partecipare il più possibile alle riunioni.



HO PRONUNCIATO LA PROMESSA

IL GIORNO:

A:

FIRMA DEL LUPETTO

FIRMA DEL CAPOBRANCO

TIMBRO DELL'ASSOCIAZIONE

HO CONQUISTATO LA PRIMA STELLA

IL GIORNO:

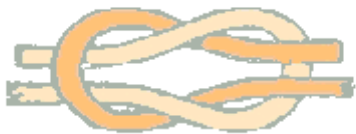
A:

FIRMA DEL LUPETTO

FIRMA DEL CAPOBRANCO

TIMBRO DELL'ASSOCIAZIONE

i nodi



nodo piano



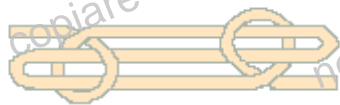
nodo parlato



nodo di bolina



nodo bandiera



nodo margherita

Per conquistare la Prima Stella

PRIMO SOCCORSO

Cerca di sapere, magari facendo una piccola ricerca, quale il comportamento più adatto per evitare le infezioni e le malattie.

- L'ambiente in cui viviamo è come una giungla piena di insidie (attraversare una strada trafficata, i pericoli in casa...); dimostra di saperle riconoscere ed affrontare nella maniera giusta.

- Saper chiedere aiuto nel momento del bisogno è molto importante; dimostra di saper fare una telefonata per chiedere soccorso nella maniera più corretta.



AGILITÀ

Partecipa con entusiasmo e rispetto delle regole ai giochi proposti dai Vecchi Lupi durante le riunioni, le cacce e le Vacanze di Branco.

- Cerca di conquistare la specialità di ATLETA.

AIUTO IN CASA

- Oltre a tenere in ordine la tua cameretta, i tuoi vestiti e l'uniforme scout, ricordati sempre di aiutare i tuoi genitori quando è il momento di apparecchiare la tavola, sparecchiarla e di lavare i piatti.

- Con l'aiuto di mamma o papà, lava e stira il tuo fazzolettone scout.

CONOSCENZA E RISPETTO DELLA NATURA

- Cerca di spiegare cosa vuol dire Riciclare e perché è importante farlo.

- Scrivi nel tuo Q.d.C. dove si trovano i parchi pubblici della tua Città e descrivi, anche con disegni, la loro situazione (se sono puliti, se ci sono i cestini, le piste per le bici....).

- Impara a riconoscere almeno 5 alberi, 5 fiori e alcuni minerali tipici della zona in cui vivi (descrivili anche con disegni e fotografie).

- Fai una piccola ricerca sul LUPO e i principali animali della giungla di Mowgli.

ESPRESSIONE ED ABILITÀ MANUALE

- Realizza con le tue mani un costume ed una maschera per una scenetta, una recita o per una festa di carnevale.

- Canta le canzoni dei lupetti senza vergognarti! Ricordati che cantare non ha mai fatto male a nessuno!!!

TECNICA

- Disegna sul tuo Q.d.C. i segni della pista e impara a riconoscerli.

- Impara ad eseguire correttamente, senza legarti le mani, i nodi piano e parlato.

- Dimostra ad un Vecchio Lupo che sei capace di fare una telefonata in maniera corretta.

- Impara l'SOS (in alfabeto Morse) e sii capace di segnalarlo in almeno 3 modi diversi.

I segni della pista

inizio pista

fine pista

proseguire

acqua non potabile

andare più svelti

acqua potabile

Proseguire velocemente

ci siamo separati
3 a sinistra 2 a destra

superare l'ostacolo

Messaggio a
1 passo

pericolo

strada sbarrata